JOYSTICK 141

Joystick

141

Aide de Jeu :
Warcraft III (suite)

En detresse

Jeux Crack

Aide de Jeu :
Warcraft III

En detresse

Jeux Crack

Warcraft III

• AIDE DE JEU •

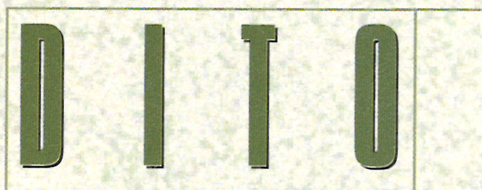
(SUITE)

Joystick

Joystick - 141

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK

NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT



Chères lectrices et chers lecteurs, bienvenue en ma demeure. Au programme de ce booklet, la suite de l'excellent Warcraft III avec la fin de la campagne des Morts-Vivants et le début de la campagne Orc, sans oublier les Jeux Crack et En détresse. Exceptionnellement, vous trouverez dans la rubrique Réseau du magazine une autre aide pour Warcraft III, orientée vers le multijoueur celle-ci. On vous y explique comment optimiser votre départ avec la race des Humains et des Orcs, phase essentielle pour prendre l'avantage sur l'adversaire. Les deux autres races seront abordées le mois prochain, avec la dernière partie de la solution de Warcraft III.
Pour ce qui est de notre rituel, la bonne réponse du mois dernier était 6. La RATP devait ajouter six trains à son réseau. Aussi étrange que cela puisse paraître, je n'ai reçu qu'une quarantaine de bonnes réponses et c'est Timothée Duval qui gagne le jeu Medieval total War. À propos, j'attends toujours la réponse des deux derniers gagnants qui ne m'ont toujours pas communiqué leur adresse. Et voilà.
Bon, les choses sérieuses maintenant : « Quand après-demain sera hier, il nous faudra autant de jours pour atteindre dimanche qu'il nous en a fallu quand avant-hier était demain, pour que nous soyons aujourd'hui. Quel jour sommes-nous ? »

Casque Noir

Et voilà. Et n'oubliez pas, il faut manger des poules.

JOYSTICK SOLUCES 141
est édité par la société HDP
au capital de 42 000 euros.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Président Directeur Général : Christine Lenoir
Directeur Délégué :
Pascal Traineau
Principal actionnaire :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx
Directeur artistique : Stéphane Noël
2e rédactrice Graphiste : Sonia Nini
Secrétariat de rédaction :
Sophie Prétot

Correction révision :
Anne Pavan
Correction photographique :
Stéphane Leclercq
Dessinateur :
Didier Couly
Photogravure : Compo
Imprimé par : La Galiote-Prenant
Ce supplément au numéro 140
de Joystick est une publication HDP

SOMMAIRE







Je vous rappelle les règles du concours non officiel : toute bonne réponse sera acceptée jusqu'au 10 du mois d'octobre. N'oubliez pas la question subsidiaire : combien aurai-je de bonnes réponses à la date du 10 ? Le plus proche de ce chiffre sera le gagnant. Pour me répondre par mail, utilisez l'adresse : casque@joystick.fr et si possible, spécifiez le chiffre de la question subsidiaire dans l'objet du mail, cela me facilitera la vie pour trouver le gagnant.

AIDE DE JEU
WARCRAFT III (Suite)



Dans l'éternel royaume

Vous allez m'dire que j'suis toujours en train de traîner dans les bois, mais faut bien dire que j'ai pas trop l'choix. Enfin bref, on continue l'aventure avec les morts-vivants pour enchaîner avec les Orcs. La suite au prochain numéro...

Campagne des morts-vivants







Point 01 :
Amusez-vous avec ce campement en attendant d'organiser vos troupes (Photo 01).

Point 02 :
Investissez rapidement ce village pour vous emparer de la mine d'or (Photo 02).

Point 03 :
Cette fois-ci encore, rasez ce village pour vous emparer de la mine (Photo 03).

Point 04 :
Vous serez obligé de détruire ces arbres pour accéder à la fontaine de santé qui se trouve derrière (Photo 04).

Point 05 :
Utilisez vos chariots à viande pour détruire les tours, puis envahissez le village pour vous emparer de la mine (Photo 05).

Point 06 :
Allez taquiner le Golem, histoire de vous approprier la fontaine dans la foulée, mais prenez garde aux Elfes qui patrouillent dans le secteur (Photo 06).

Point 07 :
Le dernier village est un peu plus dur à investir, mais si vous prenez une poignée de sorciers et quelques goules, vous en viendrez vite à bout (Photo 07).












La clé des trois lunes
06
05
01



Point 01 :
Bâtissez votre base à cet endroit et dressez rapidement des ziggourats car vous allez essuyer quelques attaques.

Point 02 :
Amenez Arthas à cet endroit pour récupérer deux Zeppelin Gobelin qui vous permettront de transporter vos troupes.

Point 03 :
Investissez ce village et récupérez la mine d'or le plus vite possible (**Photo 08**). Vous trouverez aussi à cet endroit votre premier cristal de lune.

Point 04 :
Prenez ce portail avec une troupe conséquente et anéantissez le village suivant pour vous emparer de l'autre mine.

Point 05 :
Rasez la base des Elfes et récupérez votre deuxième cristal de lune.

Point 06 :
Vous devrez raser ce village avant de vous emparer du dernier cristal, mais allez-y avec une troupe solide car la bataille sera rude.

Point 07 :
Lorsque vous serez en possession des trois cristaux de lune, inutile de vous battre avec les troupes qui sont autour du cercle. Amenez rapidement Arthas au milieu du cercle pour terminer la mission (**Photo 09**).



La chute de Silvermoon





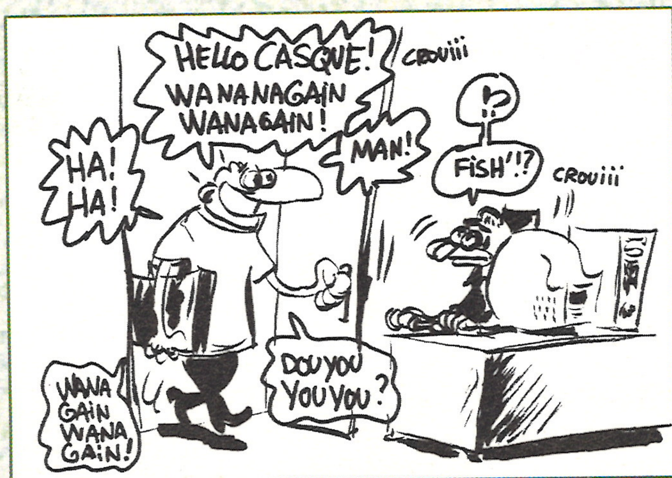




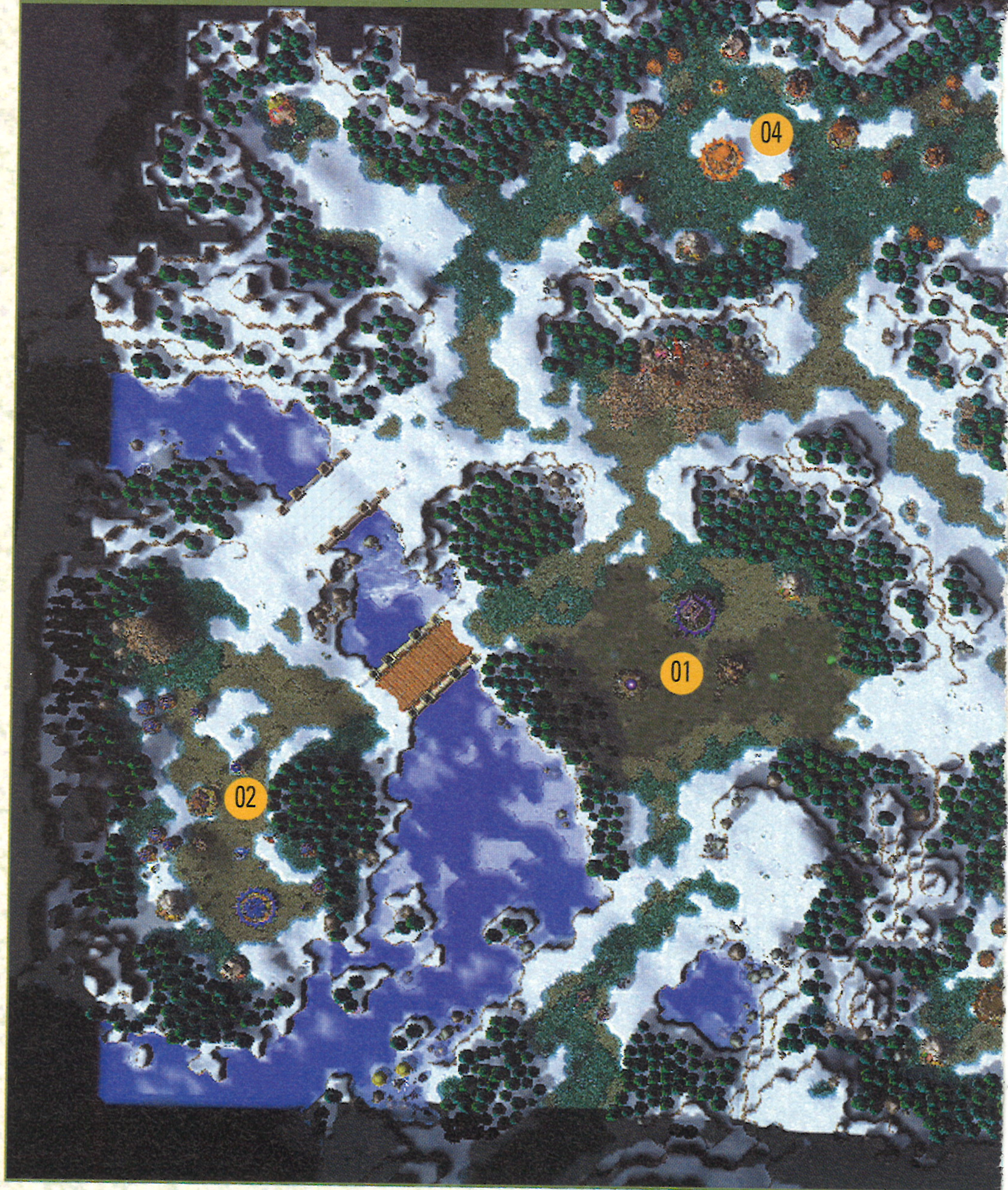
Point 01 :
Fortifiez votre base et éliminez tous les messagers qui tenteront d'appeler des renforts.

Point 02 :
Lorsque vous posséderez une armée conséquente, rasez ce village et débarrassez-vous de Sylvanas (**Photo 10**).

Point 03 :
Pour raser la cité, vous devrez vous munir de quelques chariots à viande. Lorsque vous devrez affronter les gardiens du puits solaire, servez-vous, là encore, des chariots à viande pour en venir à bout plus facilement et détruire les tours qui entourent le puits (**Photo 11**).



Blackrock & Roll, aussi !







Point 01 :
Vous disposez d'une ombre qui vous permettra d'espionner vos ennemis et de dévoiler des parties de la carte. Vous pourrez aussi fabriquer des Wyrms qui vous seront particulièrement utiles pour prendre les villages d'assaut.

Point 02 :
Prenez ce village Blackrock assez rapidement de manière à récupérer la mine (**Photo 12**).

Point 03 :
Ce village vous opposera plus de résistance, mais si vous êtes bien préparé, vous devriez en venir à bout sans problèmes.

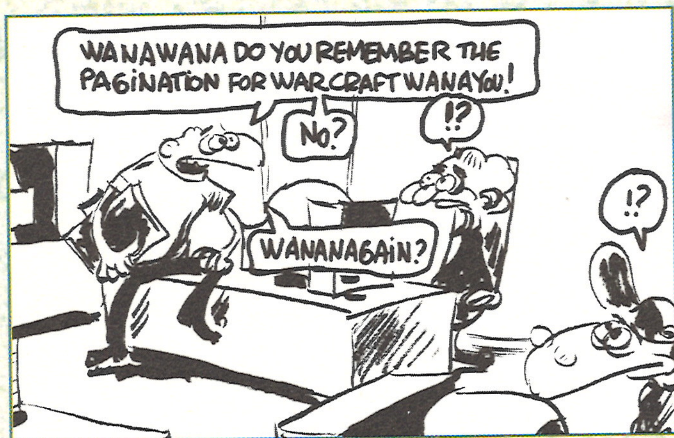
Point 04 :
Rasez cette base avant de vous attaquer aux deux dernières qui seront nettement plus difficiles à détruire.

Point 05 :
Lorsque vous aurez une armée conséquente, attaquez cette base pour accéder au portail (**Photo 13**).



Le siège de Dalaran







Point 01 :
Vous devez éliminer Conjurus Rex en premier pour faire sauter la barrière. Le mieux pour ce premier contact est de lui envoyer quelques Wyrms (**Photo 14**).



Point 02 :
Rasez ce village rapidement pour prendre possession de la mine, puis dressez quelques défenses.

Point 03 :
Cassez les deux caisses pour récupérer deux Golems de pierre. Prenez-en soin car vous ne pourrez les régénérer qu'avec la fontaine de santé.

Point 04 :
Prenez possession de ce village afin de continuer à collecter de l'or.

Point 05 :
Cassez ces deux caisses pour récupérer deux Drake Bleu qui ne craignent pas les sortilèges.

Point 06 :
Utilisez une escadrille de Wyrms pour détruire les bâtiments qui sont en bordure du canal afin d'affaiblir les unités ennemies et éviter qu'elles ne se reproduisent.

Point 07 :
Pour éliminer le dernier magicien, envoyez un maximum de Wyrms sur lui pour en venir à bout rapidement (**Photo 15**).



Sous un ciel enflammé







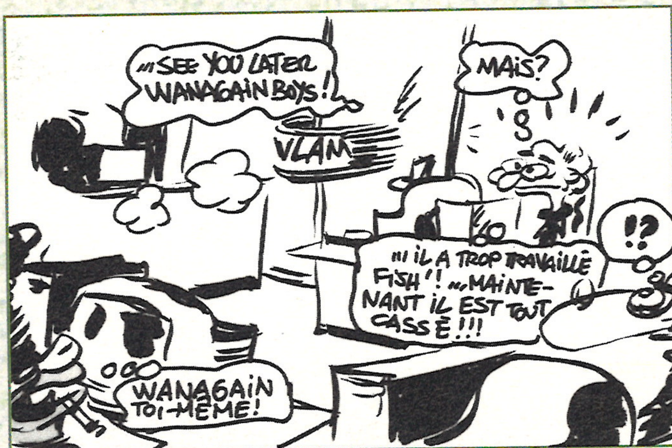

16


17

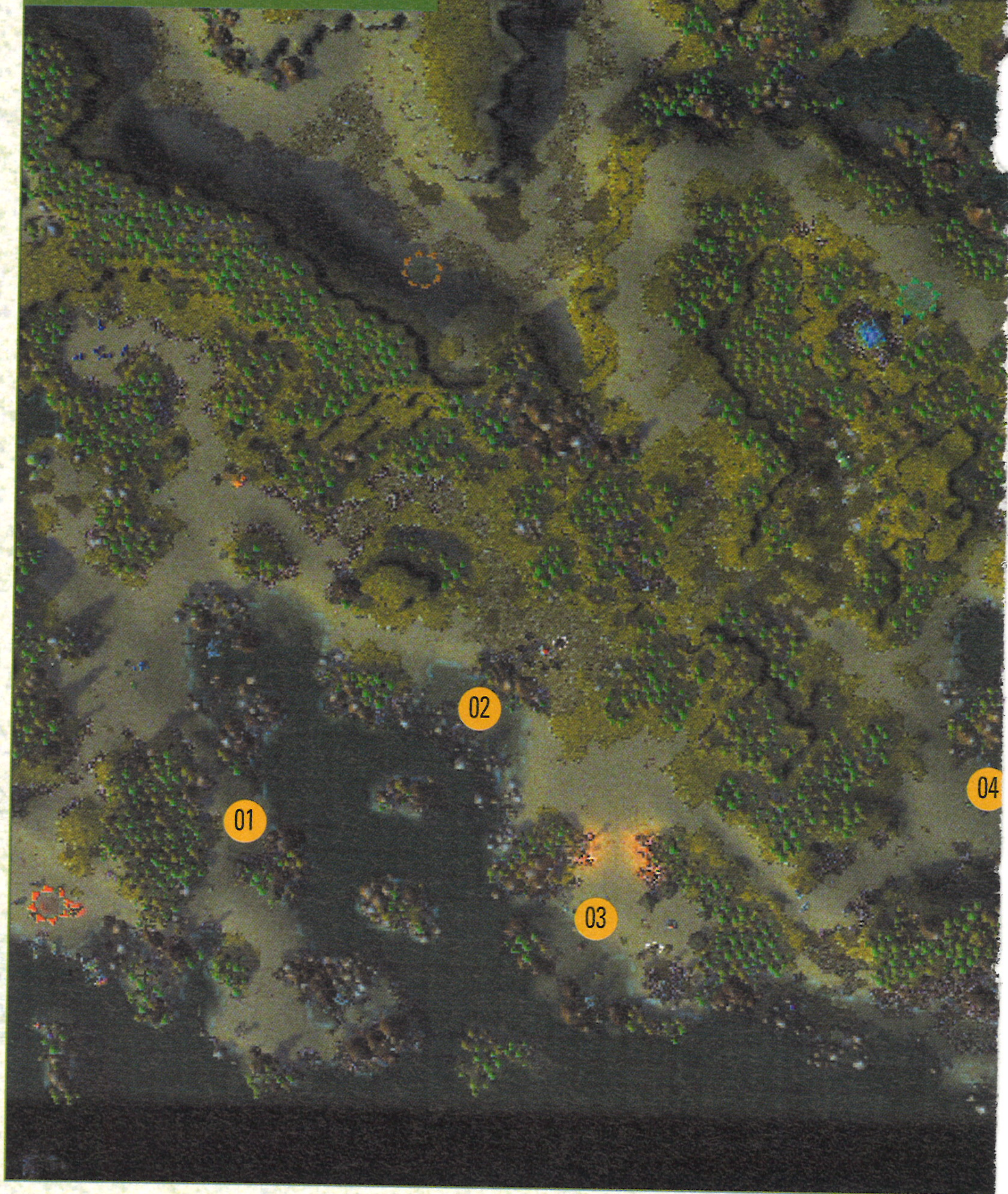
Point 01 :
Construisez rapidement des défenses pour repousser les premières attaques car vous devez tenir trente minutes (**Photo 16**).

Point 02 :
Récupérez des mines Gobelin afin d'en placer autour de votre base (**Photo 17**).

Point 03 :
Investissez cette mine le plus vite possible et défendez-la au maximum.



La fin d'un monde





Point 01 :
Dégommez les monstres, puis dirigez-vous vers l'épave pour trouver le premier navire.

Point 02 :
Affrontez les créatures qui se trouvent sur la plage pour récupérer une balise de soins (**Photo 18**).

Point 03 :
Éliminez les monstres qui sont près du feu de camp pour récupérer deux autres compagnons (**Photo 19**).

Point 04 :
Avancez jusqu'à cette plage pour trouver trois autres compagnons.

Point 05 :
Affrontez les créatures de ce village pour récupérer un manuel de soins.

Point 06 :
Vous allez rencontrer Cairne que vous devrez suivre jusqu'à son village et protéger à tout prix. Utilisez vos balises de soins pendant les combats pour réussir.






04
03
02
01
La longue marche



Campagne des Orcs



Point 01 :
Emmenez la caravane à cette première fontaine de santé et récupérez trois compagnons (**Photo 20**).

Point 02 :
Profitez de cette boutique pour remplir votre inventaire.

Point 03 :
Vous pourrez vous régénérer dans ce deuxième oasis et récupérer trois catapultes qui vous rendront service pour la suite.

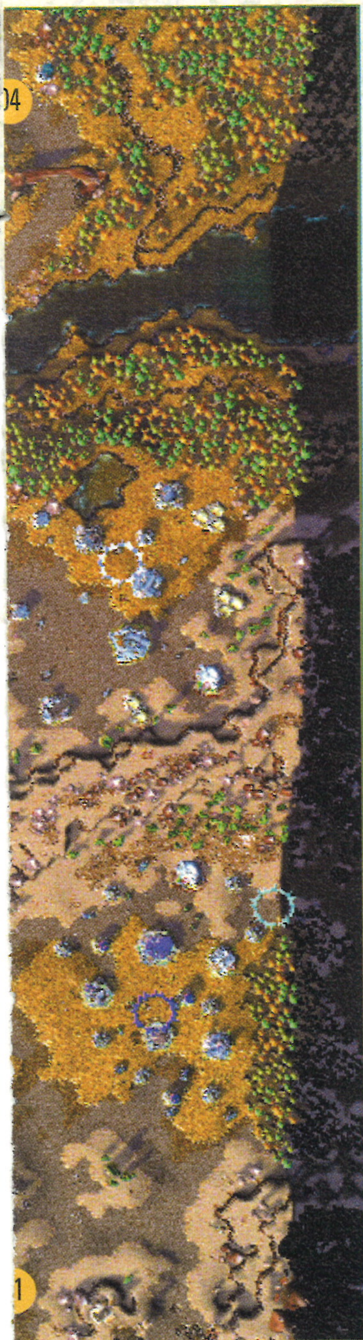
Point 04 :
Amenez la caravane sur ce dernier oasis pour terminer la mission.





Le cri du clan Warsong









Point 01 :
Construisez votre base à cet endroit et bâtissez quelques défenses pour la protéger (**Photo 21**).

Point 02 :
Prenez cette ville d'assaut et défendez-la bien car vous subirez de nombreuses attaques.

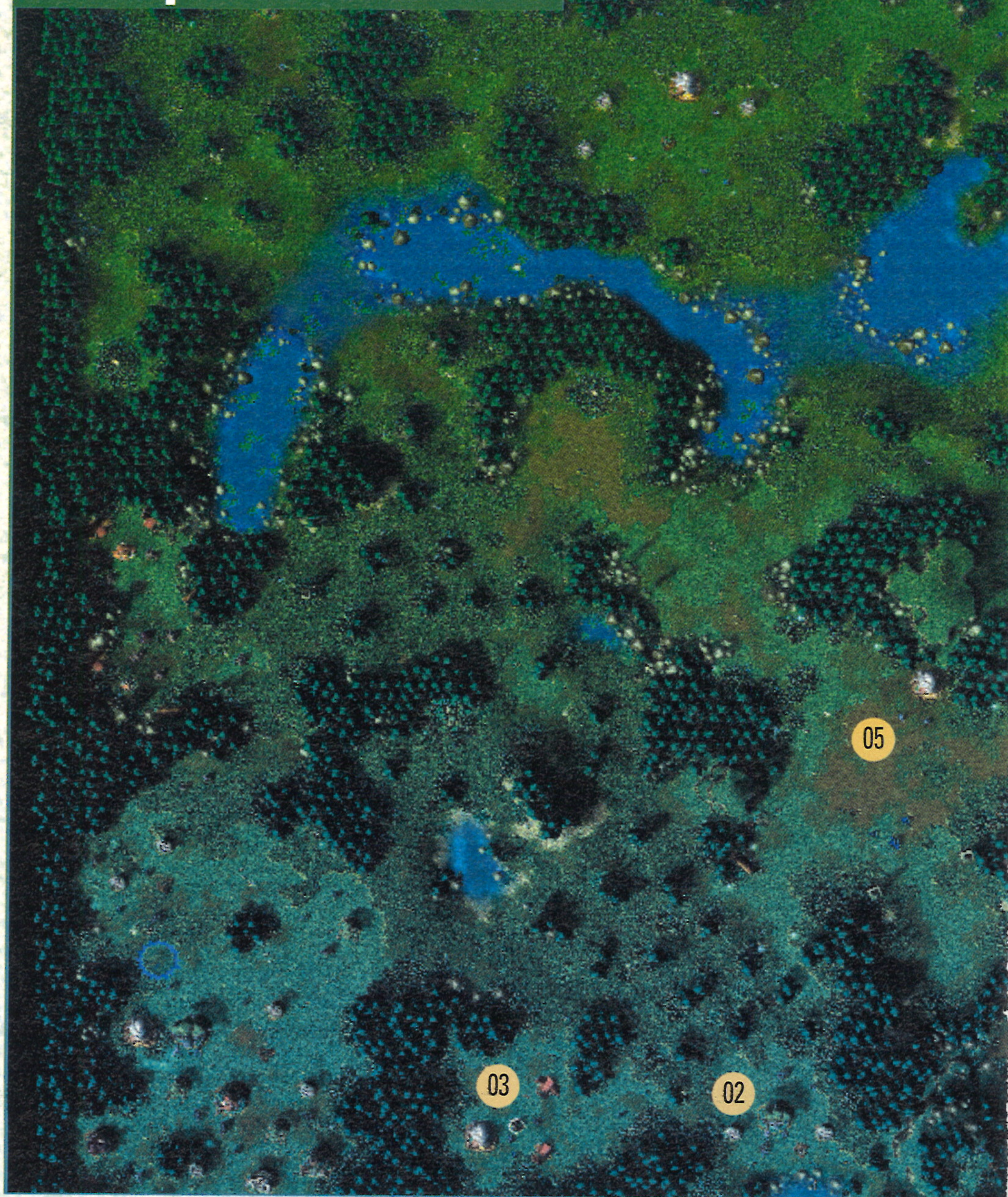
Point 03 :
Attendez que les Warsong lancent une attaque pour vous joindre à eux, car si vous y allez tout seul, vous risquez d'y laisser des plumes.

Point 04 :
Procédez de la même manière que vous l'avez fait avec le village numéro trois.

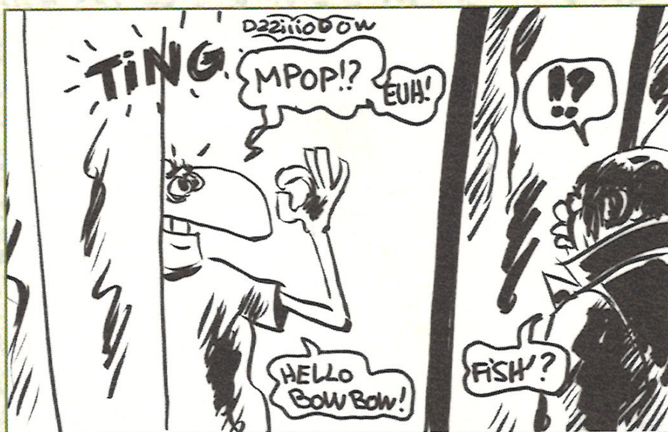
Point 05 :
Achetez deux Zeppelins dans ce laboratoire et ramenez-les à votre base (**Photo 22**).



Les esprits d'Ashenvale







Point 01 :
Dressez quelques défenses pour repousser les attaques, puis récoltez du bois le plus vite possible. Ne perdez pas de vue votre quête principale.

Point 02 :
Détruisez l'arbre des Elfes pour récolter un maximum de bois.

Point 03 :
Vous trouverez une mine très importante car elle contient 40 000 en or (**Photo 23**).

Point 04 :
Allez voir les Gobelins afin d'obtenir une quête supplémentaire (**Photo 24**).

Point 05 :
Exploitez cette mine rapidement afin de ne pas être à court de ressources.


23


24



Le chasseur d'ombre




25


26


27

Point 01 :
Ne cherchez pas à défendre les autres bases et fortifiez celle-ci pour résister aux attaques dans un premier temps. Vous devez tout de suite construire des tours supplémentaires afin de repousser les premières attaques. Lorsque vous serez en sécurité, vous pourrez commencer à vous développer et upgrader vos troupes (**Photo 25**).

Point 02 :
Frayez-vous un passage à l'aide d'une catapulte et éliminez les monstres qui se trouvent derrière.

Point 03 :
Lorsque vous aurez tué les monstres qui gardent ce portail, vous pourrez emprunter ce dernier pour accéder à une nouvelle zone (**Photo 26**).

Point 04 :
Éliminez les gardes qui se trouvent devant a fontaine pour transformer vos unités (**Photo 27**). Vous pourrez maintenant vous attaquer à un village, et lorsque Cenarius apparaîtra, utilisez le tourbillon de lames pour l'affaiblir et balancez toutes vos forces sur lui.



En détresse

GABRIEL LOPEZ

Petit loup-garou paumé dans la sombre forêt ; cosmonavigateur bloqué contre la porte des étoiles ; vampire en manque aigu d'hémoglobine ; capitaine hagard égaré dans les Bermudes ; égyptologue tout coincé sous la pyramide ; agent des forces spéciales ridiculisé par les cyberterroristes ; archimage carrément vidé de mana ; chevalier noir manchot et cul-de-jatte... Tous partagent un point commun : ils n'en seraient certainement pas là s'ils avaient participé à En Détresse. Contre les pannes d'idées, petits coinçages et blocages ludiques, un seul remède : En Détresse. Envoyez les questions et réponses jeux à : EN DÉTRESSE, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex ou par Internet à : crack@joystick.fr

? Questions

WARCRAFT 3

Salut à tous, je jouais tranquillement à l'excellent Warcraft 3, j'avançais régulièrement dans le jeu en solo. Mais, arrivé au niveau trois (avec le peuple des « Elfes de la Nuit »), brusquement, je bute sur une résistance farouche dans le campement des Orcs ; tellement farouche même (Grrrrr...) que je me fais ratatiner la gueule par les gardiens Orcs à chaque fois. Comme en plus je manque de temps pour détruire les installations Orcs, je suis bien coinced. Vous avez des bons tuyaux ou une stratégie qui cogne ? Pensez à moi. Pour les Elfes, merci d'avance.

Réf. N°14101, Lemarac

HEROES OF MIGHT & MAGIC 4

Bonjour à tous, j'ai besoin d'un petit coup de main sur Heroes of Might and Magic 4. En effet j'ai commencé la campagne avec Lysander et je bloque au deuxième scénario. Il faut accomplir quatre quêtes pour pouvoir consulter l'oracle. La première est de verser 10 000 pièces d'or, c'est fait ; la deuxième est de dénicher une épée, c'est fait ; la troisième est de trouver un bâton magique, c'est fait. Il faut ensuite retrouver l'âme de Lysander (je suppose que c'est la quatrième), c'est fait. Enfin, il faut se rendre à la dernière tour pour pouvoir passer, et là, on me dit qu'il n'y a que le héros qui a tout accompli qui peut passer. Et que Lysander soit seul dans l'armée ou accompagné de l'ange ou de toute une équipe, on me redit la même chose et là, plus moyen de progresser. Je tourne en rond dans le niveau. Que faire ? Y aurait-il un bug avec le nouveau patch de MAJ ? Serait-ce un bug oublié dans les corrections apportées par le patch ? Dois-je tout refaire depuis le premier scénario en n'utilisant que Lysander ? Plizz aille nide ailp.

Réf. N°14102, FBERT

BALDUR'S GATE 2 : THRONE OF BAAL

Salut à tous, je viens juste d'acquérir BG2 (mieux vaut tard que jamais) et je rencontre déjà un problème en apparence insurmontable. Dans la quête associée au nain Korgan, il s'agit de retrouver le livre de Kaza dans une tombe du cimetière. J'en suis arrivé à la conclusion que cette tombe devait être celle truffée de souterrains et d'araignées ; cependant, j'ai beau l'explorer dans tous les sens, je ne trouve pas de livre, même au chapitre trois, lorsque j'y reviens pour le compte des voleurs de l'ombre, rien... Alors ai-je loupé un passage secret, est-ce la bonne tombe ? S.O.S., dites-moi où est ce satané livre ! please help !

Réf. N°14103, X-tof

GRAND THIEF AUTO 3

Bonjour, je vous écris car vous êtes mon dernier espoir. En effet, pris d'une bouffée de sadisme, j'avais decidé de faire s'entretuer les passants de Liberty City, histoire de rigoler un peu avec mes potes. Ensuite, un peu jaloux de voir tous ces gens se bastonner, j'entre le code permettant de devenir la cible de tous les passants. Mais réussissant à ne pas mourir, je décide de sauvegarder. Oh là là, la grosse erreur ! En effet, le code « nobodylikesme » est indésactivable pour l'utilisateur moyen de GTA 3. Je suis donc bloqué, ne pouvant plus rien faire de concret (aucune mission). Toutes les personnes que j'ai croisées m'ont assuré que je devais recommencer le jeu, mais après avoir fait TOUTES (je dis bien TOUTES) les missions annexes et toutes les missions de la 1re et 2e ville, je suis moyennement chaud... Alors je viens ici vous demander si par hasard, la solution miracle existe. Merci infiniment d'avance !

Réf. N°14104, Fakoch-R

STUPID INVADERS

Salut à tous les lecteurs de ce fabuleux mag qu'est Joystick, mais venons-en aux faits... Je suis bloqué à STUPID INVADERS ! Vous savez, là où il y a un énorme poulet géga-méga-gigantesque mutanisé, moche, abominable, laid, poisseux, puant... Euh... Ah oui : horrible, ignoble, atroce, monstrueux, exécrable, écœurant, effrayant, dégoûtant, épouvantable, hideux, révoltant, nauséabond, nauséeux, fétide, répugnant, affolant, affreux, effarant, hallucinant... Bref en un mot : PAS BEAU DU TOUT ! Enfin... Il apparaît près d'une vieille usine barricadée, où il y a tous ces petits poulets qui vous explosent à la g... J'ai récupéré un bout de bois et je sais pas quoi en faire... J'ai essayé d'ouvrir la bouche d'égout tout près, mais il se casse. J'ai essayé de taper le PAS-BEAU-DU-TOUT avec, mais rien n'y fait, il chante comme une vieille casserole trouée attachée derrière une voiture... QUE FAUT-IL FAIRE ? Voilà, j'ai tout dit, peut-être trop, je prie pour que quelqu'un m'aide dans ma détresse. Help me please ! Merci d'avance pour le coup de pouce.

Réf. N°14105, Le Boucher

! Réponses

GRAND THIEF AUTO 3

Réf. N°14002, Sylvie
L'Habitant de l'Abri a écrit : Ça n'arrive pas souvent, mais ils ont fait une erreur chez Joystick dans le guide pour GTA 3. Eh oui, ça arrive à tout le monde. Donc, si tu veux avoir le « taxi rouge », tu dois faire 120 et non pas 100 courses de taxi (dans n'importe quelle île, ça n'a pas d'importance). Une fois à 120 courses, tu recevras un message sur ton pager (le truc qui fait bip bip) t'informant que la compagnie de taxis Borgnine s'installe en ville. Le taxi Borgnine, le fameux taxi rouge, est maintenant disponible. Tu le trouveras à Portland, non pas à la planque, mais dans un parking pas loin de la caserne de pompiers de Portland. C'est un cabbie rouge rapide, maniable et résistant, avec des pare-chocs un peu spéciaux... De quoi se faire un bon trip Carmageddon...
- Dia, lui, affirme : J'ai eu le même problème au début, j'ai cru que j'avais pas fait toutes les courses. T'as pas besoin d'utiliser les deux types de taxis et t'as pas besoin de faire des courses sur chaque île. Si t'as fait 100 courses sur Staunton avec que des taxis classiques, y a pas de problèmes. Mais en fait, sur Portland, je crois que le taxi n'apparaît qu'à certaines heures pas que j'ai mis du temps à l'obtenir. Pourtant, il est pas dur à trouver : quand tu sors de ta planque de Portland, tu vas à droite, première à droite, à gauche, tu passes sur le pont et tu t'arrêtes. Tu es arrivé devant une agence de taxis, le taxi Borgnine (rouge) est devant, tu peux pas le rater. S'il est pas là, essaye de revenir plus tard. Voilà, et surtout, quand t'as le taxi, regarde les pare-chocs... :)

L'Habitant de l'Abri, Dia

HOMEWORLD CATACLYSM

Réf. N°14003, Nico
Kuun Lan, ici le centre tactique Somtaaw, nous déterminons plusieurs origines possibles à votre problème. Vous ne pouvez pas lutter contre les renforts apportés au Naggarok parce que 1) vous avez massacré toute votre flotte pour venir à bout de la bête. Suggestion : recommencez la mission en employant des unités lourdes, une flotte mixte composée de 2 à 3 cuirassés, 3 à 4 destroyers, ainsi qu'un escadron de VAC (12 à 20) et un groupe de réparation (6 à 8 mécaniciens). Pour cela, pensez à vous créer suffisamment de modules de soutien (ne pas oublier d'en construire sur les transporteurs). Vous devriez pouvoir lutter sans subir plus de quelques VAC de pertes. 2) Vous ne surveillez pas assez vos unités. Par exemple, quand vous attaquez une frégate essaim, rappelez à vos unités que c'est la frégate qu'il faut détruire et pas ses drones. N'y envoyez pas des frégates multi-faisceaux. 3) Vous pouvez atomiser toute une partie de ces renforts en tirant avec le canon lourd dans le champ de cristaux ou ailleurs (utilisez des Reco pour savoir quand tirer sur les renforts qui arriveront de plusieurs directions). 4) Quand les Bentusi viennent vous proposer leur aide, vous pouvez construire un nouveau type de chasseur équipé de canons à ions : le Super-Acolyte. À partir de là, vous pouvez laisser vos grosses unités se faire bouffer par le Nagarok et construire un max de ces vaisseaux. Pensez à garder une dizaine de VAC sous la main pour neutraliser le Nagarok avant qu'il n'ait le temps de larguer vos vaisseaux pour se refaire une santé dès que vous avez rayé sa peinture (utilisez la capacité surcharge IEM de vos VAC pour freiner le Nagarok). Finissez le Nagarok avec l'aide des Super-Acolytes. Ça ne sert à rien de le poursuivre au début, il est trop rapide. Il faut attendre qu'il s'approche de vos gros vaisseaux pour le dévorer. Il se peut qu'il en aspire un ou deux, ce sera alors le moment d'attaquer avec les super-chasseurs (normalement ceux-ci devraient tirer en mode Continu), et de toute façon, le vaisseau aspiré est condamné. Pour la fin de la mission, une force de 20 Acolytes et 20 Super-Acolytes en formation sphérique et mode Agressif devrait suffire. Bonne fin de jeu.

BenJ1808, SV, Poirbelelene

JEDI KNIGHT 2 : OUTCAST

Réf. N°14004, Jedi Amond
Et hop ! un petit florilège de méthodes pour dessouder Dessan : - Pour battre Dessan, commence par actionner (avec le pouvoir force/traction) les deux interrupteurs qui se trouvent en hauteur, de part et d'autre de la pièce. Ceux-ci activeront le dispositif en bas, au centre de la pièce. Il faut descendre d'un niveau et, une fois le faisceau apparu, saute au travers avant Dessan (sinon quickloade ou barre-toi de là). Te voilà devenu invincible pour une courte période durant laquelle tu dois t'approcher au maximum de Dessan avant d'utiliser force/vitesse et le sabrer. Utilise de préférence le style de combat rapide (bleu) qui permet, avec force/vitesse, de porter de nombreux coups verticaux particulièrement efficaces. Si Dessan ne succombe pas au 1er assaut, fuis-le comme la peste et attend une minute que le faisceau réapparaisse. - Dans le combat final avec Dessan, pour commencer, mets ton sabre en mode Hard (le rouge), ensuite cours derrière son dos avec la super-vitesse, puis pousse (toujours dans son dos, sinon il se protège) et ensuite, tu n'auras plus qu'à lui sauter dessus pour l'achever au sol. - Qu'un maître Jedi accompli bloque sur Dessan n'est pas étonnant ; à moi aussi, il m'a donné du fil à retordre, le bougre. La technique que j'ai utilisée consiste à employer le pouvoir de saut pour retomber sur le crâne du vilain reptile, ce qui a pour effet de le faire tomber. Ensuite, on peut l'embrocher pendant qu'il est à terre. Il suffit de répéter l'opération trois ou quatre fois pour en venir à bout sans se fatiguer. Comment ça, c'est pas une technique de Jedi ? - Ha ha, jeune Padawan, des problèmes pour tuer ton ennemi mortel tu as ? La simplicité et la rapidité tu dois rechercher. Attendre en haut de la pente, ton ennemi tu dois. Ensuite, quand Dessan saute vers toi, le sort de vitesse tu enclencheras puis, avec ton sabre en style rapide (mode Light bleu) le contourner et le frapper tu devras. Au premier coup, il mourra si ces règles respecté tu as. Si par malchance, Dessan sa « Poigne » utilisait, « Pousser » tu dois, il lâchera prise et avec un peu de chance, tombera au sol. Et là, le coup de grâce tu lui asséneras (en mode Heavy, rouge). Que la force soit avec toi, apprenti Jedi... Et surtout ne pas virer du côté obscur de la force tu dois.

WaRaven, Eric, le boucher, L'H. de l'Abri, Dia, etc.

XWING ALLIANCE

Réf. N°14006, Robie
D'abord, je tiens à préciser qu'il faut prendre son temps avec cette mission, l'une des plus dures du jeu. Il faut commencer par détruire le dragueur de mines et les mines. La technique de feignasse est de laisser faire tes tourelles tandis que tu tournes autour du vaisseau ennemi. Une fois toute menace éradiquée, sonde les satellites pour découvrir celui que tu cherches. Tu peux t'approcher du satellite pour qu'Aeron sorte automatiquement du vaisseau. Peu de temps après, un transport impérial arrive et largue des space troopers qu'il faut éliminer en premier en laissant faire les tourelles (même technique de visée automatique) et en gardant les cibles sur le plan horizontal du vaisseau pour que les deux tourelles tirent. Tu peux employer la carte pour détecter les troupes les plus menaçantes pour Aeron, à canarder en priorité. Puis, tu achèves les TIEs (le transporteur est facultatif). Ça devrait t'occuper jusqu'au moment où Aeron te dira « fini, viens me chercher ». Tu dois alors t'approcher très près (0.2 km ou moins) et t'arrêter sans lui rentrer dedans, sous peine de la tuer. Continue de te défendre si nécessaire, jusqu'à ce qu'elle rentre dans le vaisseau. Transfère l'énergie des armes sur les réacteurs et fonce au point de saut Hyperspacial. Et voilà, mission accomplie.

SV, TommyBoy

Jeux Crack

Pssst, Psssttt... Hep, oui vous là ! Venez un peu par ici. Ça vous dirait ? Une bonne adresse hexa ? Ou pt'être un petit bar à bidouilles bien discret ? Remarquez... Si vous cherchez une petite astuce, vite fait, bien fait (cligne, cligne) ou une liste de codes de triche exclusive, hein ? Et puis d'abord, si votre truc favori, c'est le patch sauvage, y en a aussi en stock. Alors ? Z'êtes d'accord ? Bon et bien, cramponnez-vous fermement à la console et suivez le curseur clignotant. Pour toute suggestion, écrivez à : JEUX CRACK, JOYSTICK 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois Perret Cedex, ou à l'adresse Internet : crack@joystick.fr

AGE OF WONDERS 2 : THE WIZARD'S THRONE

Jeune magicien débutant, vous allez devoir maîtriser toute l'énergie des sphères pour réussir à développer vos pouvoirs magiques, et battre vos adversaires dans cet excellent jeu de stratégie au tour par tour. Si, malgré toutes les ressources de vos villes et l'appui de vos champions, vous rencontriez quelques difficultés, voici quelques cheat codes à entreposer dans votre tour de mage. Codes pour la version 1.0.0.2883 du jeu en installation française, clavier azerty, à utiliser dans le mode Campagne.

• Commencez ou chargez une partie. Une fois en cours de jeu, appuyez en même temps sur les touches [CTRL] [MAJ] et [C] (touches du côté gauche du clavier), cela provoquera un son particulier. Après ce bruitage, saisissez l'un des codes suivants :

CODE	FONCTION
mana	Rajoute 1 000 unités de mana à chaque usage.
Gold	Rajoute 1 000 pièces d'or à chaque fois.
Fog	Retire le brouillard de guerre qui cache la carte. Retaper le code pour le désactiver.
Explore	La carte de jeu est complètement explorée. Code complémentaire de « fog ». Retaper pour désactiver.
Research	Tous les sorts ont été étudiés, et vous les possédez tous.
Win	La mission en cours finit victorieusement.
Lose	La mission en cours est un échec complet.
Freemove	Liberté de mouvements activée. Pas de limite en déplacement des unités. Activé/désactivé.
Towns	Permet de voir toutes les villes inoccupées de la carte à partir de l'onglet « Ville ».
Spells	Sorts libres activés/désactivés. Le sort actif peut être lancé instantanément, à volonté et sans dépense de mana.
Instantprod	La production s'effectue sans délais. Activé/désactivé.
Instantres	Les recherches sont instantanées. Activé/désactivé.
Ai	L'ordinateur gère votre personnage en mode Automatique à votre place. Attention, pour annuler ce code, il faut généralement quitter sans sauver.
Emergehero	Un héros vous fait une offre de ralliement. Cliquez sur le petit parchemin en bas à droite pour afficher la fiche du héros et l'enrôler dans votre troupe si désiré.
Upgradehero	Améliore vos héros en augmentant leurs points d'expérience de 30 à chaque fois.
Cityspy	Espionnage activé/désactivé. Permet d'obtenir toutes les informations (bâtiments, tours, production d'unités, etc.) sur les cités de vos ennemis, simplement en cliquant sur la ville choisie.

ALIENS VS. PREDATOR 2 : PRIMAL HUNT

Dunya est une mercenaire industrielle appartenant à la corporation. Sa mission : dérober un foutu artefact mystique paumé quelque part dans les ruines de LV201, planète infestée de guerriers Alien. Autant dire que la tâche n'a rien d'une promenade

de santé. Par chance, un container rempli de codes vient juste d'être mis à jour sur cette même planète. Codes pour la V. F. en clavier azerty.

• Lancez le jeu et démarrez ou chargez une partie, puis appuyez sur la touche [Entrée] pour que la fenêtre « message » s'ouvre en milieu d'écran. Tapez alors un code choisi dans la liste et validez par [Entrée]. Attention, le <cheat> fait partie intégrante des codes (y compris les signes supérieur, inférieur, et l'espace le séparant de la seconde partie du code). Si le code est bien saisi, vous entendrez le bruit caractéristique du Prédator.

CODE DESCRIPTION

<cheat> mpcanthurtme : Mode Invincible. Activé/Désactivé.
<cheat> mpsixthsense : Mode passe-murailles (pas de clipping). Activé/Désactivé. Permet aussi de voler.
<cheat> mpicu : Passe en vue externe, à la troisième personne. Activé/Désactivé.
<cheat> mpschuckit : Donne toutes les armes, munitions et armure à bloc.
<cheat> mpbunker : Donne toutes les armes, munitions... Activé/Désactivé.
<cheat> mpkohler : Stocks de munitions au maximum.
<cheat> mpstockpile : Stocks de munitions au maximum.
<cheat> mpdoctordoctor : Remonte le niveau de santé au maximum.
<cheat> mpsmithy : Remonte le niveau d'armure et de santé au maximum.
<cheat> mpbeamme : Redemarre le niveau en cours, aux conditions initiales.
<cheat> mptachometer : Affiche des infos sur la vitesse du perso en bas d'ecran. Activé/Desactivé.
<cheat> mpgrs : Affiche infos de rotation en bas d'écran. Activé/ Désactivé.
<cheat> mpgps : Affiche infos de position en bas d'ecran. Activé/ Désactivé.
<cheat> mplightadd : Active l'amplificateur de lumière. Utilisez les flèches du bloc curseur haut et bas pour régler le niveau et retapez le code pour conserver l'effet.
<cheat> mplightscale : Règle la coloration de l'image. Flèches du bloc curseur haut et bas pour régler la couleur. Retapez le code pour conserver l'effet.
<cheat> mpfov : Réglage de la hauteur de vision. Flèches du bloc curseur haut et bas pour régler. Retapez pour conserver l'effet.
<cheat> mpvertextint : Réglage de la couleur des vertex avec les flèches du bloc curseur haut et bas. Retapez pour conserver l'effet.
<cheat> mpgrs : Affiche les infos de position en rotation du joueur. Activé/Désactivé.
<cheat> mpgps : Affche les infos de position. Activé/Désactivé.
<cheat> mpsizeme : Affiche les infos de taille. Activé/ Désactivé.

NOTES : Si la touche [Entrée] n'ouvre pas la fenêtre « message », allez vérifier dans les « Contrôles » clavier, que la fonction « Envoyer un message » est bien affectée à la touche [Entrée] ou sinon utilisez la touche adéquate. Pour obtenir le caractère [<] appuyez sur [Maj] + [?]. Pour obtenir le caractère [>] appuyez sur [Maj] + [;]. Dans la fenêtre « message », les touches curseur ramènent les derniers codes saisis.

SPIDER-MAN : THE MOVIE

L'araignée humaine revient parmi nous, mais cette fois-ci, il est vêtu de vert et traverse le ciel juché sur un planeur hyper-rapide. Bouffon ? Vous avez dit bouffon ? Astuce pour Spider-Man : the Movie, version internationale en installation française et clavier azerty.

INCARNEZ LE BOUFFON VERT

Pour jouer avec le Bouffon Vert en disposant de tous ses pouvoirs et de son planeur, il faut terminer le jeu complètement. Heureusement il existe une méthode plus rapide. Faites ce qui suit : démarrez une nouvelle partie en difficulté « Héros » ou « Super-héros ». Une fois dans le jeu, allez dans le menu pause en appuyant sur la touche [Echap]. Retournez au menu principal du jeu par « Revenir au menu ». Employez les flèches du pavé curseur pour atteindre le menu « Special », puis le choix « Cheat ». Tapez le code « ARACHNID » qui donne accès à tous les niveaux du jeu (un rire confirme une bonne saisie). Appuyez sur [Echap] pour revenir au menu « Special », puis utilisez la nouvelle option « Sauter le niveau » pour atteindre le niveau nommé « Conclusion ». Après la cinématique de fin (que vous pourrez sauter avec la touche [Echap]) sortez du générique et retournez au menu « Special ». Allez dans le choix « Pages secrets » et utilisez les flèches du pavé curseur pour activer l'un des nouveaux personnages disponibles ; le plus intéressant étant le Bouffon vert. Une fois le Bouffon vert activé, démarrez une nouvelle partie (attention, ne réinitialisez pas les « points de bonus » en début de partie) ou employez l'option « Sauter le niveau » pour aller directement au niveau désiré en incarnant le Bouffon vert. Malgré ce que peut raconter l'option « Commandes Bouffon » du menu pause, les commandes du planeur et des armes du bouffon s'obtiennent en réalité à partir des touches du pavé numérique. Le niveau de difficulté sera bien entendu héros ou super-héros, sauf si vous recommencez complètement une partie du début.

Jeux Crack

DIE HARD : PIÈGE DE CRISTAL

Tout comme dans le film de même nom, John McClane, policier en vacances va devoir se battre pour survivre, alors qu'il est bloqué dans un gratte-ciel pris en otage par un groupe de bandits surarmés. Comme ces malfrats ont une peau extrèmement dure, voici quelques manipulations de fichier bien pratiques. Trucs pour la version 1.0 en install V. V. clavier qwerty de Die Hard Piège de Cristal :

• Les trucs consistent à aller modifier le contenu du fichier « autoexec.cfg » qui se trouve dans le répertoire du jeu, généralement « ...\ProgramFiles\Fox\Die Hard Piège de cristal ». Aussi, avant toute manip, créez une copie de sécurité de ce fichier, puis... chargez « autoexec.cfg » dans un éditeur de textes quelconque (Wordpad ou autre).

Modifiez les paramètres suivants :

IMMORTALITE

• Allez à la onzième ligne. Vous trouverez l'instruction : "PlayerTakeDamage "1", remplacez uniquement le 1 entre guillemets par un 0, puis sauvez le fichier modifié. À la prochaine partie, le héros du jeu sera immortel.

ENNEMIS IMMORTELS

• Allez à la 23e ligne. Vous trouverez l'instruction : "AITakeDamage "1", remplacez uniquement le 1 entre guillemets par 0, sauvez le fichier modifié. À la prochaine partie, vos ennemis seront immortels.

VOLER/TRAVERSER LES MURS

• Allez à la 66e ligne. Vous trouverez l'instruction : "PlayerClip "1", remplacez uniquement le 1 entre guillemets par 0, sauvez le fichier modifié. À la prochaine partie, il n'y aura plus de clipping et vous traverserez murs et plafonds à volonté.

CACHER LE VISEUR DE L'ARME

• Allez à la 77e ligne. Vous trouverez l'instruction : "ShowCrossHair" "1", remplacez le 1 entre guillemets par 0, sauvez le fichier modifié. À la prochaine partie, le viseur de vos armes aura disparu (mais aussi le viseur « action » qui permet de savoir quand un objet est manipulable). Remettez un 1 pour que tout rentre dans l'ordre.

MIGHT AND MAGIC 9

Les temps sont durs, la mort et la fumée des fermes brûlées remplissent l'atmosphère. La contrée autrefois paisible de Chedan, subit les assauts de la sanguinaire horde de Beldonie. Seuls, vous et vos trois compagnons représentez encore un faible espoir d'endiguer cette épidémie barbare. Seuls ? Vous ne l'êtes pas totalement, puisque à l'aide du patch suivant, vous disposerez de quantités généreuses d'or et d'expérience pour motiver vos troupes. Patch pour la version française de M&M 9 en clavier Azerty.

• Tout d'abord lancez le jeu et chargez la partie que vous souhaitez modifier. Allez dans les statistiques de vos personnages et notez le nombre de pièces d'or possédées par l'équipe, ainsi que la quantité d'expérience appartenant à chaque personnage. C'est ces valeurs que nous cherchcherons tout à l'heure dans la sauvegarde pour les remplacer par des valeurs de notre choix.

• Vous devez à présent convertir les cinq nombres décimaux précédemment notés dans les statistiques (or et éventuellement une valeur différente d'expérience par personnage) en leur équivalent en base hexadécimale (base 16). N'importe quelle calculatrice hexa du domaine public pour Windows fera l'affaire. Une fois vos nombres convertis, si les nouvelles quantités hexa obtenues sont des nombres à 3 chiffres ou plus, il va falloir permuter les nombres de la manière suivante : j'ai 2 633 pièces d'or en décimal, ce qui donne A49h (le h indique un nombre codé en Hexa) pièces d'or en hexa. Il faudra transformer ce nombre en 490Ah (7 est égal à 07, A est égal à 0A...). Si j'avais eu 28000 p.o. soit 6D60h, cela se transformerait en 606D. Voilà, toutes vos valeurs hexa sont prêtes ?

• Sous le bureau Windows, allez dans le dossier « SaveGames » qui se trouve dans le répertoire du jeu. Vous trouverez vos sauvegardes, chacune composée de deux fichiers de même nom, mais dotées d'extensions différentes. Nous allons modifier un de ceux terminés par « .HDR » avec un éditeur hexa. La première chose à faire est donc de créer une copie de sécurité du fichier qui sera modifié. À présent, chargez le fichier désiré dans l'éditeur hexadécimal de votre choix (Hexedit par ex.). Si possible travaillez en mode Écrasement plutôt qu'en mode insertion (ce dernier mode risque de décaler involontairement la partie du fichier derrière la modification si l'on n'y prend garde). Notez que dans Hexedit, il suffit que l'option « insert » dans le menu « Edit » ne soit pas cochée.

DE L'OR, DE L'OR

• Dans Hexedit ou un équivalent, servez-vous de la fonction de recherche d'un nombre avec la valeur hexa de vos pos-

sessions en or. L'or étant uniquement stocké à un seul endroit dans le fichier de sauvegarde, il est facile à repérer, et la recherche devrait tomber pile dessus. Voilà, remplacez votre ancienne valeur par FFFFFF (si elle ne fait pas déjà 6 chiffres, ce qui est probable, il faut que les F excédentaires se retrouvent derrière et non devant). Sauvez le fichier modifié. Lancez le jeu et chargez la sauvegarde patchée. Vous venez de gagner 16777215 pièces d'or.

EXPERIENCE À DONF

• Servez-vous de la fonction de recherche avec la valeur hexa de l'expérience de chaque personnage. Ces nombres sont également stockés en un exemplaire par personnage, et la recherche devrait arriver pile dessus. Voilà... Remplacez l'ancienne valeur par une valeur qui vous plaira avec le même principe que pour l'or. (FFFF par exemple donne déjà 65535 points d'Xp). Sauvez, lancez le jeu et chargez la sauvegarde modifiée. Reste à courir, passer les niveaux d'expérience. Bien entendu, ce procédé de modification peut aussi s'appliquer à toutes les autres caractéristiques des personnages (Points de vie, de magie, Force, etc.).

VIVE LE TIR À L'ARC

• Une petite astuce pour finir. Tout comme les précédents épisodes, M&M9 continue de permettre l'usage d'arcs par la majorité des personnages. Il s'agit de l'arme la plus puissante pour démarrer une équipe en début de jeu, où le combat au corps à corps est franchement contre-indiqué. Oubliez initialement les épées et fournissez à chacun la compétence arc (que l'on peut acquérir dès le début du jeu), vous verrez une sacrée différence dans le taux de survie.